

スーパーファミコン®

SHVC-AAJJ-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Arabian Nights アラビアンナイト

さばくせいれいおう
～砂漠の精霊王～

とあつかせつめいしよ
取り扱い説明書



©パンドラボックス

©TAKARA CO. LTD. 1996

MADE IN JAPAN

TAKARA

ごあいさつ

このたびは、タカラのスーパーファミコン専用ソフト
「アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～」を、お買い上げ
いただきまして誠にありがとうございました。ご使用
前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱
い説明書」を良くお読みいただき、正しい使用方法で
ご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切
に保管してください。

⚠ 警 告 (けいこく)

保護者の方へ、必ずお読み下さい。

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上
好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強
い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりし
ている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症
状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、
ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲ
ームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲー
ムを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時
は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が
続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを
怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
また、他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められ
たり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪
化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをす
る前に医師に相談してください。

Arabian Nights

CONTENTS


プロローグ	4
コントローラーの操作方法	6
ゲームの始め方・終わり方	8
設定(システム)について	10
ゲームシステム	12
メニュー画面について	14
コマンドウィンドウについて	17
マップ画面について	22
情報収集と買い物	24
戦闘画面	26
特殊能力(Magic,skill)について	29
「結界のカード」について	32
武器	35
鎧・ブーツ	36
アイテム	37
キャラクター紹介	38
ゲームプレイのアドバイス	46



Arabian Nights
Prologue

こころ　しょうじょ
心やさしきひとりの少女——、
なにもの　おそ　ゆう　き　せいれい
何者をも恐れぬ勇氣ある精霊。
ふたり　で　あ　ものがたり　はじ
2人の出会いが物語の始まりでした。

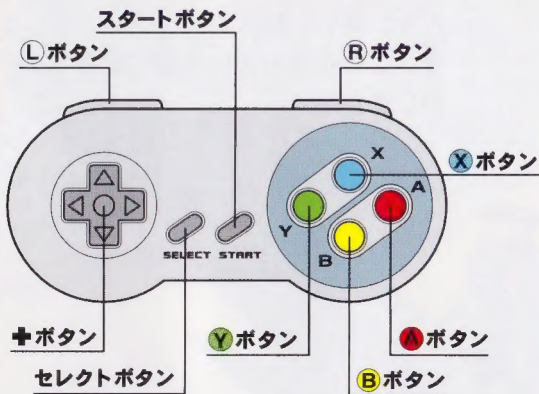




ぼうけん さきざき で あ
冒険の先々で出会う
ひとびと まもの せいれい
人々、魔物、精霊たち——。
いま さばく くに みらい うご
今、この砂漠の国の未来は動き
だ
出しました。

うんめい
そして、その運命の
いと
糸をつむぐのは・・・
そう、あなたなのです。

コントローラーの操作方法



がめん マップ画面

- +** ボタン キャラクターの移動 (いどう)
 - X** ボタン メニュー画面への切り換え (がめん きかへ)
 - セレクトボタン** 移動中の先頭キャラクターの選択 (いどうちゅう せんとう せんたく)
 - スタートボタン** 特殊移動の選択 (とくしゅ いどう せんたく)
- (詳しくはP.16を参照してください) (くわ さんしょう)

Arabian Nights

メニュー画面

- ＋ボタン.....^{じょうげ}上下 — ^{せんたく}キャラクター選択、^{いどう}カーソルの移動
^{さゆう}左右 — ^{せんたく}コマンドカード選択、^{いどう}カーソルの移動
- Ⓐボタン.....^{など}コマンド等の決定 ^{けってい}
- Ⓑボタン.....^{など}コマンド等のキャンセル
- Ⓒボタン.....アイテムのソート
- Ⓕボタン/Ⓖボタン.....^{せんたく}キャラクターの選択、^じアイテムコマンド時の
^{じゅうよう}ノーマルアイテムと重要アイテム
^{ひょうじ}の表示切り換え、^き装備コマンド時の手動
^きオートの切り換え (Ⓖボタンのみ)
- セレクトボタン.....^{い どうちゅう}移動中の先頭 ^{せんとう}キャラクターの選択 ^{せんたく}
- スタートボタン.....^{とくしゅ}特殊移動の選択(^{い どう}トップメニュー時)、
^{せんたく}トップメニューへの切り換え ^{き か}

戦闘画面

- ＋ボタン.....^{い どう}カーソルの移動、^{せんたく}カードの選択
- Ⓐボタン.....^{など}コマンド等の決定 ^{けってい}
- Ⓑボタン.....^{など}コマンド等のキャンセル
- Ⓕボタン.....^{など}コマンド等の決定 ^{けってい}
- セレクトボタン.....^{など}コマンド等のキャンセル

ゲームの始め方・終わり方



始め方

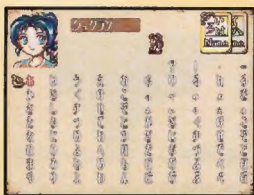


1. スーパーファミコン本体にカセットをしっかりと差し込み電源をONにしてください。TAKARAのロゴが表示された後、タイトル画面が表示されます。
2. タイトル画面の時に \oplus ボタンでモードを選び、**A**ボタンで決定してください。

NEW GAME

初めて遊ぶとき

主人公の女の子の名前を決めます。初期設定の名前でよければスタートボタンを押してください。



自分で名前を決めるときは？

まず、カーソルを名前の欄に合わせ、**A**ボタンを押してください。L、Rボタンで「ひらがな」、「カタカナ」が選択できます。カーソルが文字の欄に移ったら、文字を選んで**A**ボタンで入力します。

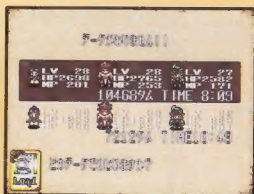
名前の入力が終わったらゲームスタートです。

Arabian Nights

コンティニュー CONTINUE

ゲームの続きを遊ぶとき

ゲームをセーブしてあるときは、そのデータをロードして^{つづ}続きを遊ぶことができます。データを^{えら}＋ボタンで選び、^{けつ}Ａボタンで決定してください。前回の続きからゲームスタートします。



システム SYSTEM

設定を変更するとき

ゲーム^{かんきよう}環境の設定変更を行います。詳しくはP.10 ^{さんしやう}を参照してください。



お^{かた}わり方・ゲームオーバー

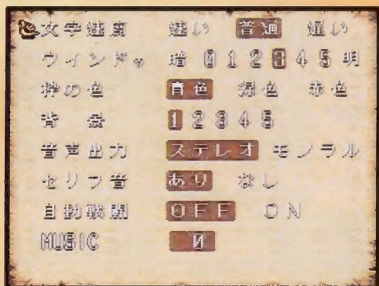
ゲームをやめる時は、必ずセーブをしてください。セーブをするにはメニュー画面の「SAVE」で^{がめん}行います。詳しくはP.21 ^{さんしやう}を参照してください。また、ゲーム中^{ちゆう}に全員が戦闘不能状態になって



しまうとゲームオーバーになってしまいます。その後、いず^これかのボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



タイトル画面で「SYSTEM」を選ぶと、ゲーム環境
の設定変更を行うシステム画面になります。



文字速度 表示される文字の速さを変更します。

ウィンドウ 表示されるウィンドウ内の濃度を変更します。

枠の色 表示される枠の色を変更します。

背景 メニュー画面の背景を変更します。

音声出力 音楽のモノラル／ステレオの切り替えを行います。

セリフ音 セリフが表示される時の音の有無を変更します。

自動戦闘 ゲーム内で敵と遭遇した場合、自動的に戦闘を開始するかどうかの設定を行います。

MUSIC 過去に聞いたBGMを聞くことができます。

ちょっと
休けい

アラビアンナイト言い伝え

オレ様が指輪に封印されて数百年。
その間にこんな予言じみた言い伝え
がこの国には残されていた。
どいつが描いたのがは知らねえが、
これもオレ様が偉大だからだろうな!



「その昔、ジンの王ありき。
幾多の魔神従え、人々
これをあがめたてまつる」

「精霊王、偉大なる魔術師の
手にかかり指輪に封じられる」



「精霊王は心やさしき少女
のもと、その姿をあらわす」

Arabian Nights

ゲームシステム

プレイヤーは主人公たちを操作し、マップ上を移動して旅を続けていきます。旅の途中で主人公たちはさまざまな人や精霊（ジン）たちと出会い、事件や戦いに巻き込まれていきます。そして、この不思議な国に平和がもたらされるその日まで冒険は続くのです。ゲームは主に次の3タイプの画面で構成されており、状況によって自動的に切り替わったり、使い分けたりします。

メニュー画面

P.14 ~P.16

主人公たちの状態をチェックしたり、コマンドを使いたい時はメニュー画面で行います。メニュー画面は(X)ボタンでいつでも呼び出すことができます。

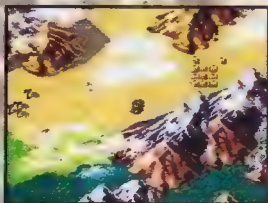


Arabian Nights

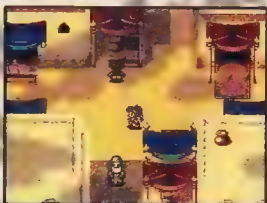
マップ画面

P.22~P.23

ぼうけん もっと きほん がめん がめん ぜんたい
冒険をする最も基本となる画面です。マップ画面には「全体
マップ画面」と「フィールド画面」の2つがあります。
ぜんたい がめん もくてきち いどう がめん
「全体マップ画面」では目的地への移動、「フィールド画面」
じょうほうしゅうしゅう たんさく こうどう おこし
では情報収集や探索、イベントなどの行動を行います。



ぜんたい かめん
「全体マップ画面」



がめん
「フィールド画面」

戦闘画面

P.26~P.27

てき せんとう がめん
敵とそうぐうすると戦闘画面
になります。戦闘はコマンド
にゅうりょくがた
入力型のパーティバトルです。
しゅじんこう せんとう か
主人公たちは戦闘に勝つこと
によってけいけんをつみ、せいちょう
によって経験をつみ、成長し
ていきます。



メニュー画面について

マップ画面で^{がめん} **X** ボタンを押すとメニュー画面が^お 表示^{がめん ひょう} されます。ここではパーティの状態のチェック、^{じょうたい} 隊列の変更^{たいれつ へんこう} など、プレイの状況^{じょうきよう} に応じて^{おう} いろいろな指示^し を主人公^{しゅじんこう} たちに与^{あた} えることができます。また、ゲームのセーブやシステムの設定^{せってい} などでもできます。メニュー画面の見方は次のとおりです。また、マップ画面^{がめん} に戻^{もど} りたい時は^{とき} **B** ボタンを押^お してください。

キャラクターの
ステータス表示

各キャラクターの
簡易ステータス表示



パーティの
所持金

コマンドウィンドウ

特殊移動手段

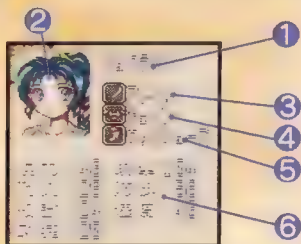
先頭キャラクター

コマンドウィンドウ

コマンドは^{えら} **+** ボタンで選^{けってい} び、**●** ボタンで決定してください。
Item (アイテム)、Magic (特殊能力)、Card (結界のカード)
Equip (装備)、Form (隊列)、Diary (日記)、Save (セーブ)、
System (システム) の8種類があります。
各コマンドの内容についてはP.17~P.21を参照してください。

キャラクターのステータス表示 ひょうじ

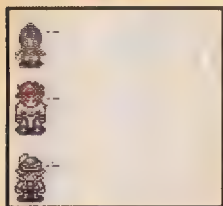
各キャラクターのステータスを表示します。**+**ボタンの上下で表示されるキャラクターを か 変えることができます。



- ① キャラクターの名前 なまえ
- ② キャラクターの顔グラフィック かお
- ③ 装備している武器 そうび ぶき
- ④ 装備している鎧 そうび よろい
- ⑤ 装備しているブーツ そうび
- ⑥ キャラクターの各能力値 かくのうりよくち

各キャラクターの簡易ステータス表示 かん い ひょうじ

パーティ内のキャラクター全員の簡単な状態が表示されます。



LV — 現在のキャラクターのレベル げんざい

あと — 次のレベルになるために必要な経験値 つぎ ひつよう けいけんち

HP — 現在のHP/最大HP げんざい さいだい

MP — 現在のMP/最大MP げんざい さいだい

がめん メニュー画面について

しよし きん パーティの所持金

げんざい しよし きんがく ひょうじ
現在パーティで所持している金額が表示されます。

「アラビアンナイト」の世界での通貨の単位は「タム」です。

所持金

39076

せんとう 先頭キャラクター

いちばんせんとう ある
パーティで一番先頭に歩いて
いるキャラクターが表示
されます。先頭のキャラク
ターによって出会う人々の
はんのう へん か
反応が変化することがあり
ます。



とくしゅ い どうしゅ だん 特殊移動手段

とくしゅ い どう もの かり すず
特殊移動とは物語を進めていくと
にゅうしゅ の もの など
入手することができる乗り物等の
ことです。

とくしゅ い どう ぜんたい がめん しようかのう
特殊移動は「全体マップ画面」でのみ使用可能です。

ふくすう とくしゅ い どう にゅうしゅ ばあい お
複数の特殊移動を入手した場合はスタートボタンを押すこと
で切り換えることができます。このメニュー画面で設定した
とくしゅ い どうしゅ だん ぜんたい がめん よ だ
特殊移動手段を「全体マップ画面」で呼び出すことができます。



コマンドウィンドウについて

アイテム



も持っているアイテムを調べたり、使ったりするコマンドです。アイテムは大きく「スペシャルアイテム（重要アイテム）」とそれ以外のアイテムに分けられています。

▶ アイテムの見かた

メニュー画面で「Item」コマンドを選び●ボタンで決定します。次にL/Rボタンで「ノーマルアイテム」か「スペシャルアイテム」どちらを表示させるか選択します。

＋ボタンでカーソルを操作しカーソルのさしているアイテムの説明を見ることができます。

①アイテムの説明

③アイテムの個数

②アイテム名



④「ノーマルアイテム」
「スペシャルアイテム」
表示欄

▶ アイテムを使う

つか使いたいアイテムにカーソルを合わせ、●ボタンで決定します。次にだれに使うかを選び、●ボタンで実行してください。

特殊能力



各キャラクターの持っている特殊能力（Magic, Skill）を見ることのできるコマンドです。特殊能力は主人公たちが冒険を続けて、あるイベントをクリアすると身につけていく能力のことです。シュク

コマンドウィンドウについて

ランは精霊(ジン)の召還、イフリートは攻撃魔法と
いったMagicを、ハーティはSkillという特殊行動
を身につけていきます。

①マジックの説明

③キャラクターの表示

②マジック名



▶ マジックの見かた

メニュー画面で「Magic」コマンドを選び、●ボタンで決定
します。✚ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさして
いるマジックの説明を見ることができます。(そのマジック
を使うことのできるキャラクターが動きます。)

けっ かい

結界のカード



「結界のカード」とは戦闘している地形を任意に
自分の有利な地形へと変えてしまう魔力の宿った
カードのことです。

「結界のカード」には「火」や「水」などに代表
される9つの属性があり、それぞれの属性に5つ
のレベルが存在します。

45種類 + ? のカードはそれぞれ異なった力を
持ち、主人公たちの力となるでしょう。

しかし、敵にもこの「結界のカード」を使ってく
るモンスターがいるので注意してください。

① カードの説明

② カードの種類



▶ カードの見かた

メニュー画面で「Card」コマンドを選び、●ボタンで決定します。＋ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさしているカードの説明を見ることができます。

装備



武器や鎧は、持っているだけでは役に立ちません。

このコマンドでキャラクターに装備しておきましょう。装備コマンドはプレイヤーが選択する「手動」と最も効果的な装備を自動的に選んで装備してくれる「オート」の2つがあります。

① 装備の種類



② 「マニュアル」「オート」表示欄

▶ 装備のしかた

1. メニュー画面で「Equip」コマンドを選び、●ボタンで決定します。
2. どのキャラクターの装備を行うか、Lボタンで選択します。

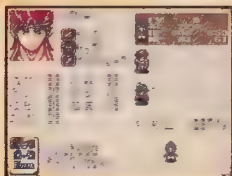
▼「装備のしかた」は次ページにつづきます

コマンドウィンドウについて

3. 「オート」で装備したい場合は(R)ボタンで「AUTO」を選び、(A)ボタンで決定します。
4. 「手動」の場合は、(R)ボタンで「MANUAL」を選んでから、(A)ボタンの上下で装備したいアイテムを選び、(A)ボタンで決定します。

隊 列

戦闘中の隊列の変更を行うことができます。



▶ 隊列の変更のしかた

1. メニュー画面で「Form」コマンドを選び、(A)ボタンで決定します。
 2. 場所を変更したいキャラクターにカーソルを合わせ、(A)ボタンで決定します。
 3. 次に入れ換えたい場所にカーソルを移動させ、(A)ボタンで決定します。
- ※ 画面の一番上に表示されているキャラクターが、戦闘画面の手前側に位置します。

日 記

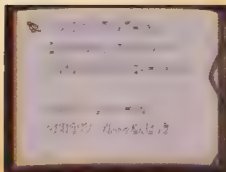


このゲームは多数のシナリオをプレイヤーが自由に選択し、プレイできるマルチシナリオタイプのRPGです。

日記コマンドはこれまでクリアしてきたシナリオ

Arabian Nights

とそのあらすじを表示してくれる大変に便利なコマンドです。



▶ 日記の見かた

1. メニュー画面で「Diary」コマンドを選び、●ボタンで決定します。
2. +ボタンでカーソルを操作し、内容の知りたいシナリオに合わせ、●ボタンで決定します。

※ まだクリアしていないシナリオを日記で見ることはできません。

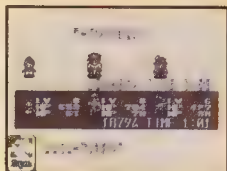
セーブ



ゲーム内容をセーブします。セーブしておく、あとでゲームを再スタートする時に、その続きからプレイすることができます。

まずはセーブする場所を+ボタンで選び(セーブは3つまですることができます)●ボタンを押してください。

新たなデータがセーブされます。



システム



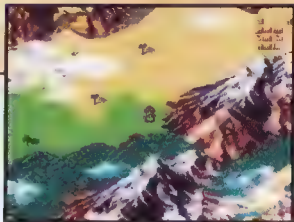
ゲーム環境の設定変更を行います。
詳しくはP.10を参照してください。

マップ画面について

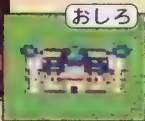
ぜんたい がめん 全体マップ画面

こうはん い ちいき いどう
広範囲な地域を移動する
とき ひょうじ
時に表示されるマップ
がめん
画面です。+ボタンで
キャラクターの移動を

行います。マップ上にある特定の街やどうくつに入ると
じ どうてき ばしょ はい
自動的にその場所に入る（フィールド画面に切り換わる）
ことができます。



しんにゅう ▶ 進入できるポイントについて



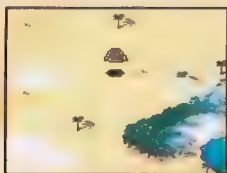
ぜんたい がめん しんにゅう
全体マップ画面から進入できる
ばしょ ぜんせかい
場所は全世界にちらばっています。
ひたち いちれい ほか
左がその一例ですが、他にもいろ
ばうけん
いろあります。どこにあるかは冒険
で あ ひとびと はなし みみ
で出会う人々の話に耳をかたむけ
てみてください。きっと様々な形
でヒントをくれるはずです。
このポイントをいくつ見つけたか
でストーリーが大大く変化してく
ることでしょう。

とくしゅ い どう 特殊移動



ぼうけん すす しゃじんこう ま ぼう
冒険を進めていくと主人公たちは魔法の
じゅうたんなど特別な乗り物を手に入れ
ることがあります。この特殊移動を行う
ことにより、今まで行くことのできなか
った場所へ行けるようになります。特別
の 乗り物を手に入れたら、メニュー画面

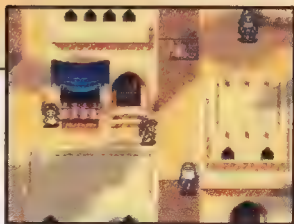
Arabian Nights



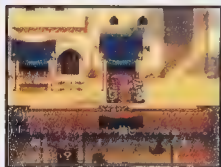
でスタートボタンを押して「特殊移動手段」の欄に設定しましょう。設定後は「全体マップ画面」でスタートボタンを押すと、設定した乗り物呼び出すことができます。

フィールド画面

街やお城、どうくつの中などを移動する時に表示されるマップ画面です。
✦ボタンで移動を行います。



先頭のキャラクターの選択



フィールド画面ではパーティの先頭の歩いているキャラクターが画面に表示されます。会話などは先頭のキャラクターが話しかけるようになるので人々の対応が変化します。また、イベントによってはだれが先頭のキャラクターになっているか？によってストーリーが変化するものもあります。セレクトボタンを押すことで先頭のキャラクターを変えることができます。たまには気分を変えて、いつもとちがったキャラクターを先頭にしてみるのも面白いでしょう。

情報収集と買い物

まち なか みせ し せつ
街の中にはバザールやお店などいろいろな施設があり
ます。武器やアイテムを買ったり、宿に泊まって旅の
疲れをとったり、目的に応じて利用してください。
また、街の人々に情報を聞けば、そこから新たな冒険
のきっかけがつかめたりするでしょう。どの冒険から
でかけるかは主人公であるあなたの考え次第なのです。



はな 話す

ひと まえ い どう
人の前まで移動し、はなしかけた
じんぶつ ほうこう お
い人物のいる方向へ十字ボタンを押
すじ どうてき しゅじんこう はな
すと自動的に主人公たちが話しか
けてくれます。パーティの先頭に
いるキャラクターが話しかけるの



はな
で、それによって話しかけられた人物の対応が変化すること
もあります。セリフの右下に「▽」マークが点滅している
とき はん お かい わ つづ ひょうじ
時は●ボタンを押すと会話の続きが表示されます。

Arabian Nights

みせ お店について

せんとう かね た ぶ き ぼうく
戦闘でお金が貯まったら、武器や防具、アイテムをそろえていきましょう。

◎お店には武器や防具を売っている武器屋といろいろなアイテムを売っている道具屋があります。



か き や
武器屋



どうく や
道具屋

か もの 買い物のしかた

みせ はい みせ ひと はな
お店に入ったらカウンターにいるお店の人に話しかけてください。か もの とき
買い物をする時には「BUY」を、アイテムを売る場合は「SALE」を(R)ボタンで選択してください。



か 買う



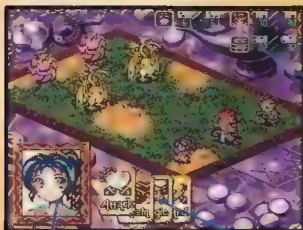
みせ なか
お店のリストの中から
か もの えら
買いたい物を選んで
●ボタンで決定して
ください。そのあと
か こすう
買いたい個数を+ボ
タン えら
タンで選び ●ボタ
ン けってい
で決定してください。

う 売る



じ ぶん も
自分の持っている
アイテムのリス
ト なか う
トの中から売
りたい物 えら
を選んで ●ボタ
ン けっ
で決定してください。

がめん いどうちゆう てき で あ せんとうがめん
マップ画面の移動中などに敵に出会うと、戦闘画面になります。



各キャラクターの
HP・MP

せんとう
戦闘するキャラクターの
グラフィック

コマンドウィンドウ

せんとう い か てしん しんこう
戦闘は以下の手順で進行していきます。

1. 行動の選択

さいしよ ぜんたい こうどう けってい
最初にパーティ全体の行動を決定します。

↑ボタンで行動を選び、●ボタンで決定します。



こう げき
攻 撃

てき たい こうげき おこな
敵に対してパーティで攻撃を行
います。次の手順の「攻撃方法」に
すす 進みます。



けっかい
結界のカード

このターンで使用する「結界のカー
ド」を選択します。使用するカード
にカーソルを合わせ、●ボタンで
けってい 決定します。その後、次の手順の
こうげきほうほう すす 「攻撃方法」に進みます。使用した
カードはなくなってしまうますが、
てき せんとう か しどうてき まい
敵との戦闘に勝つと自動的に1枚
ほじゅう も けっかい
補充されます。持てる「結界のカー
ド」の最大数は16枚です。



オート

キャラクターが自動的に戦闘^{し どうてき せんとう おこな}を行います。ただし、通常攻撃^{つうようこうげき}のみで戦^{たたか}います。Magicなどの特殊攻撃^{とくしゅこうげき}はしません。

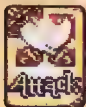


逃げる

戦闘^{せんとう}から逃げます。ただし、必ず逃^かげられるとは限りません。

2. 攻撃方法

「行動^{こうどう}の選択^{せんたく}」で「Attack(攻撃^{こうげき})」か「Card(結界^{けっかい}のカード)」を選^{えら}んだ場合、次^{つぎ}に「攻撃方法^{こうげきほうほう}」を選^{せんたく}択します。各キャラクターごとに^{えら} **+**ボタ^{こうげきほうほう}ンで攻撃方法^{えら}を選^{けつてい}び、**●**ボタ^{でき}ンで決定^{せんとう}します。全員の攻撃方法^{はし}が決定すると敵との戦闘が始まります。



攻撃

通常攻撃^{つうようこうげき}です。各キャラクターの得意な方法^{かく}で敵を攻撃^{こうげき}します。



アイテム

持っているアイテム^{しよう}を使用^{しよう}します。使用したいアイテム^あにカーソル^{けつてい}を合わせ**●**ボタ^ごンで決定^{つか}し、その後使^{せんたく}いたいキャラクターを選^{せんたく}択します。



特殊能力






各キャラクターの身^{かく}に付^みけている特殊能力^{とくしゅのうりよく}を使^{つか}って攻撃^{こうげき}します。詳しくはP.29を参照^{くわ}してください。



防御

敵^{てき}の攻撃^{こうげき}から身^みを守^{まも}ります。(受^うけるダメージ^{やくはんぶん}は約半分になります)

▶ **状態変化** じょうたいへん か 戦闘中に敵の攻撃などでキャラクターの状態が変化することがあります。

どく 毒		まい <small>まい</small> しゅうりょう <small>しゅうりょう</small> じ <small>じ</small> う <small>う</small> 毎ターン終了時にダメージを受けます。 せんとう <small>せんとう</small> しゅうりょう <small>しゅうりょう</small> かいふく <small>かいふく</small> 戦闘が終了すると回復します。
まひ 麻痺		かいふく <small>かいふく</small> かぎ <small>かぎ</small> アイテムで回復させない限りプレイヤーは うご <small>うご</small> かせません。せんとう <small>せんとう</small> お <small>お</small> かいふく <small>かいふく</small> 動かさせません。戦闘が終わると回復します。 ぜんいん <small>ぜんいん</small> まひ <small>まひ</small> パーティ全員が麻痺になるとGAME OVERです。
ねむ 眠り		ねむ <small>ねむ</small> あいた <small>あいた</small> うご <small>うご</small> 眠っている間はプレイヤーが動かすこと はできません。 こうげき <small>こうげき</small> う <small>う</small> め <small>め</small> さ <small>さ</small> 攻撃を受けると目が覚めます。
ちんもく 沈黙		かいふく <small>かいふく</small> かぎ <small>かぎ</small> アイテムで回復させない限り、そのキャ ラクターは術を使うことができません。 しゅつ <small>しゅつ</small> つか <small>つか</small> パーティの特殊効果は使用できます。
こんらん 混乱		てき <small>てき</small> みかた <small>みかた</small> くべつ <small>くべつ</small> な <small>な</small> こうげき <small>こうげき</small> おこ <small>おこ</small> 敵味方区別無く攻撃を行います。 こうげき <small>こうげき</small> う <small>う</small> しょうき <small>しょうき</small> もど <small>もど</small> 攻撃を受けると正気に戻ります。



特殊能力 (Magic, Skill) について

各キャラクターそれぞれが持っている特別な力。それが特殊能力です。特殊能力を使うとキャラクターのMPが消費されます。特殊能力は主人公たちが冒険を続けていくことによってどんどん身につけていきます。



シュ克兰の特殊能力

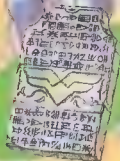
しょうかん まほう
召還魔法

シュ克兰の特殊能力は「精霊 (ジン) の召還」です。しかし精霊 (ジン) を召還するためには、この世界のどこかにあるという「魔宝 (まほう)」を手に入れなければなりません。「魔宝」は精霊が封印されているという宝物です。この世界にはイフリートの指輪を含め、9つの「魔宝」が存在すると伝えられています。この「魔宝」を手に入れ、精霊の召還を行った時、精霊があらわれ、シュ克兰たちといっしょに戦ってくれます。精霊は自分の考えで行動し、ある一定の時間がたつと魔宝の中に帰って行きます。

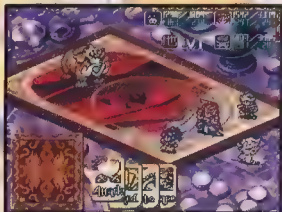
まほう せきばん
魔宝：ゼイトウーンの石板



しょうかん
召還



かせ ジン
風の精霊：ゼイトウーン



特殊能力(Magic, Skill)について



よくしゅのうりょく

イフリートの特殊能力

こうげき まほう
攻撃魔法せいいい おう
もともと精霊の王であったイフリートはこうげき まほう も
さまざまな攻撃魔法を持っていました。しかし、たい ましゅつ し ま すいよう かたち ちから
大魔術師・スレイマンに魔水晶という形でその力の

ほとんどもを封印されてしまったイフリートは、最初はその魔

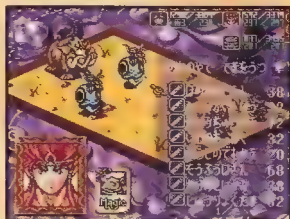
ほうを使うことができません。しかし、冒険をつづけていけば、

かなら せ かい ま すいよう て い
必ず世界のどこかにある魔水晶を手に入れることができるは

ずです。魔水晶を手に入れたイフリートは、その封じられて

いた力をとりもどし、さまざまな攻撃魔法を使うことができ

るようになるでしょう。



ま ほう 魔法	そくせい 属性	こう 果 効 果
ほのお し えん 炎の支援	ひ 火	ほのお や てき たい こうげき 炎の矢で敵1体を攻撃する
いわ あっぱく 岩の圧迫	ち 地	いわ てき たい つつ あた 岩が敵1体を包みこみダメージを与える
あらし で む 嵐の出向かえ	かぜ 風	たつまきが敵1体を包む
かげ しにがみ 影の死神	やみ 闇	しにがみ てき たい こうげき 死神が敵1体を攻撃する
しゅうりょくだま 重力球	はがね 鋼	はがね たま てき たい こうげき 鋼の球がとんで敵1体を攻撃する

※この他にも手に入れた魔水晶によってイフリートは
いろいろな攻撃魔法を覚えていきます。

Arabian Nights



ハートィの特殊能力

スキル攻撃

盗賊であるハートィは敵にダメージを与える以外にもいろいろな技を持っています。これらの技を使ってイフリートたちを援護すれば戦いも有利に展開することができるでしょう。



スキル攻撃	効果
吹き矢	敵1体に毒を与える
眠りの砂	敵1体を眠らせる
めくらまし	敵1体の命中率を下げる
防具はがし	敵1体の防御力を下げる
くすねる	敵からアイテムを盗む

※この他にもハートィは成長していけば、いろいろなスキル攻撃を覚えていきます。

「結界のカード」について

「結界のカード」には9つの属性とそれぞれ1～5までのレベルがあります。

属性

火 ↔ 水 地 ↔ 風 光 ↔ 闇 鋼 ↔ 樹木

↑
月

※1 ↔ は相反する属性を示します。

※2 「月」は月以外のすべての属性と影響しあいます。

カードのレベル

カードのレベル	結界発動力	発動後の効力
レベル 1	弱	大
レベル 2		
レベル 3		
レベル 4	強	小
レベル 5		

カードのレベルは1～5までの5段階があります。戦闘でカードを使用した場合、まず結界発動力の判定が起きます。もし、敵もカードを使用してきた場合、この結界発動力を比べ、強い方（数字の大きい方）のカードの結界が発動します。発動したあとの効果は、レベルの数字が小さい方が強い効力を発揮します。

「結界のカード」は最大16枚まで持つことが可能です。また、戦闘中にカードを使用するとそのカードは魔力を失い、消えてしまいます。しかし、敵との戦闘に勝利すると1枚だけ次のカードを入手することができます。

カードの種類

属性	マーク	レベル	効果
火		1	火の属性攻撃 (大)
		2	攻撃力アップ
		3	火の属性攻撃 (中)
		4	攻撃力アップ
		5	火の属性攻撃 (小)
水		1	毎ターン魔力回復 (大)
		2	水の属性攻撃 (中)
		3	毎ターン魔力回復 (中)
		4	水の属性攻撃 (小)
		5	毎ターン魔力回復 (小)
地		1	防御力アップ (大)
		2	地の属性攻撃
		3	防御力アップ (中)
		4	地の属性攻撃
		5	防御力アップ (小)
風		1	風の属性攻撃 (大)
		2	敏捷力アップ
		3	風の属性攻撃 (中)
		4	敏捷力アップ
		5	風の属性攻撃 (小)
光		1	魔法攻撃2倍 (攻撃魔法を2倍にする)

▼「カードの種類」は次ページにつづきます

「結界のカード」について

属性	マーク	レベル	効果
ひかり 光		2	光の属性攻撃 (中)
		3	絶対クリティカル (必ずクリティカルヒットがでる)
		4	光の属性攻撃 (小)
		5	属性攻撃無力化
やみ 闇		1	闇の属性攻撃 (大)
		2	味方の回避率が上がる
		3	闇の属性攻撃 (中)
		4	味方の回避率が上がる
		5	闇の属性攻撃 (小)
はがね 鋼		1	鋼の属性攻撃 (大)
		2	敵がもっているお金をうばう
		3	鋼の属性攻撃 (中)
		4	敵がもっているお金をうばう
		5	鋼の属性攻撃 (小)
じゅもく 樹木		1	毎ターン回復 (大)
		2	樹木の属性攻撃 (中)
		3	毎ターン回復 (中)
		4	樹木の属性攻撃 (小)
		5	毎ターン回復 (小)
つき 月		1	魔法攻撃無力化
		2	月の属性攻撃 (中)
		3	物理攻撃無力化
		4	月の属性攻撃 (小)
		5	カード無力化

武器



○つえ



○ムチ

シュクラン^{よう} 武器^{ぶき}



○ジャンピア

イフリート^{よう} 武器^{ぶき}



○グローブ

○メリケンサック

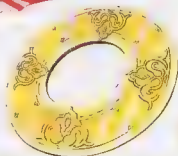


○ブレードナックル

○ダーツ



○チャクラム



ハーティ^{よう} 武器^{ぶき}



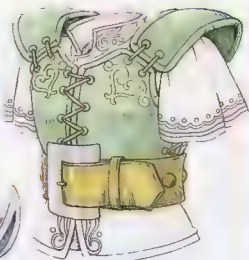
○ポーラ

鎧・ブーツ

よろい
鎧



○マント



○レザージャーキン



○チェーン

ブーツ



○サンダル



○ブーツ



○レザーシューズ



○スパイクシューズ

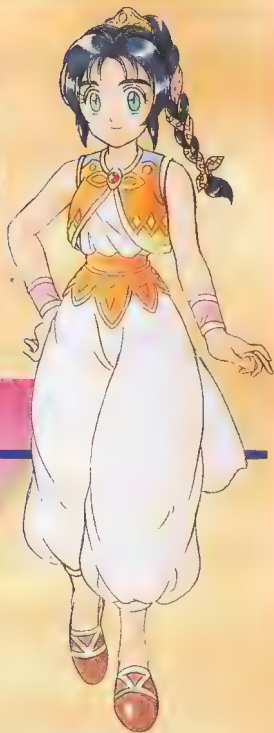


アイテム

アイテム名 ^{めい}	効 果 ^{こう か}
おべんとう	体力 ^{たいりょく} 20回復 ^{かいふく}
ハーブのはっぱ	HP ^{かいふく} 200回復
ハーブのたね	HP ^{かいふく} 700回復
ハーブのエクス	HP ^{かいふく} 2000回復
ハーブのおさけ	HP ^{ぜんかいふく} 全回復
ミントのはっぱ	MP ^{かいふく} 50回復
ミントのたね	MP ^{かいふく} 100回復
ミントのエクス	MP ^{かいふく} 500回復
ミントのおさけ	MP ^{ぜんかいふく} 全回復
ジャスミン	毒 ^{どく} 回復 ^{かいふく}
シトラス	麻痺 ^{まひ} 、沈黙 ^{ちんもく} 回復 ^{かいふく}
ジャコウ	眠り ^{ねむ} 回復 ^{かいふく}
ローズ	全状態 ^{ぜんしょうたい} 回復 ^{かいふく} （気絶 ^{きぜつ} 以外 ^{いがい} ）
アプリコット	気絶 ^{きぜつ} 回復 ^{かいふく} （体力 ^{たいりょく} 1）
ミルラ	気絶 ^{きぜつ} 回復 ^{かいふく} 、HP500（個 ^こ ）
オリス	HP MP ^{ぜんかいふく} 全回復 ^こ （個 ^こ ）気絶 ^{きぜつ} 回復 ^{かいふく}
ルオリリス	HP MP ^{ぜんかいふく} 全回復 ^{ぜん} （全 ^{ぜん} ）

ムスク	単体攻撃 ^{たんたいこうげき} 中 ^{ちゆう}
ルムスク	全体攻撃 ^{ぜんたいこうげき} 中 ^{ちゆう}
ルムスカス	単体攻撃 ^{たんたいこうげき} 大 ^{だい}
スリープフラワー	眠り ^{ねむ} を ^{あた} 与える
パラレイズ	麻痺 ^{まひ} を ^{あた} 与える
ポワズン	毒 ^{どく} を ^{あた} 与える
ソレント	魔法 ^{まほう} を使えなくする ^{つか}
ストール	逃走 ^{とうそう}

しょうかい キャラクター紹介



シュ克蘭

しゅ かん こつ しょうしよ
～主人公の少女～

ねんれい さい
年齢：15歳

しんちよう
身長：153センチメートル

たいしゆう
体重：40キロ

スリー うえ
3サイズ：上から72、52、76

しゅ み か もの
趣味：お買い物

とく ぎ こころ
特技：すぐ転ぶ(?)

す あま か し
好き：甘いお菓子

きら あらそ こ
嫌い：デーヴ、争い事

せい かく ひと よ ば か しょうじき どん
性格：お人好しで馬鹿正直、鈍くさいが、けなげ

ゆめ なか よ く よ なか
夢：「みんなが、仲良く暮らせる世の中になりますように」

りょうしん ちい こころ な ははおや いとこ おっと いえ そだ
両親を小さい頃に亡くし、母親の従姉妹と、その夫の家で育てられる。

シュ克蘭は、「おばさん」「おじさん」と呼んでいる。こども ころから、

おばさんにこき使われてきたという不幸な生い立ちのわりに、全然、

くっせつ あか す なお しょうじょ どん
屈折していない。明るくけなげで、素直な少女。「鈍くさい」「大ボケ」

という説もある。

イフリート

ゆびわ まじん
～指輪の魔神～



ねんれい み め さい じっさい
年齢：見た目は18歳くらい。実際は
1000年以上生きている

しんちよう
身長：185センチメートル

たいしやう
体重：89キロ

しゅ み ひる ね もの く
趣味：昼寝、うまい物を食うこと

とく ぎ ちから も まほう つか
特技：力持ち、魔法を使える

す ちからため
好き：力試し、ケンカ

きら せつぎよう ま
嫌い：説教、負けること

せいかく い ば ぼろ
性格：威張りん坊でワガママ

ゆめ うしな ちから と もど
夢：失った力を取り戻し、

ふた せいれいおう
再び精霊王になること

キャラクター紹介

ハーティ

～すばしっこい少年泥棒～

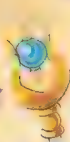


年齢：15歳
身長：162センチメートル
体重：54キロ
趣味：木彫り
特技：スリ、こそ泥
好き：シュクラン
嫌い：役人、偉ぶってるヤツ
性格：要領がいいように見えて、損することが多い
夢：金持ちになること

スレイマン

～偉大なる魔法使い～

年齢：50歳くらい？何百年も
生きているという説も。
身長：170センチメートル
趣味：術の研究、不屈き者を懲らしめること
好き：古美術品
嫌い：アボガド
備考：イフリートを負かした大魔法使い。
謎の敵によって倒されてしまう。



マジュヌーン

～^{ひかり}光のジン（^{てき}敵のボス）～



^{がいけんねんれい}外見年齢：^{さい}20歳

^{しんちよう}身長：194センチメートル

^{しゆみ}趣味：おいしいお茶を煎れること

^す好き：^{しよこう}曙光、^{ゆらや}夕焼け

^{きら}嫌い：人間

^{ひこう}備考：^{そんだい}尊大で自信家。イフリートへの敬愛が、^{けいあい}反動で一気に ^{ほんどう}恨みつらみに ^{いっき}一気に。

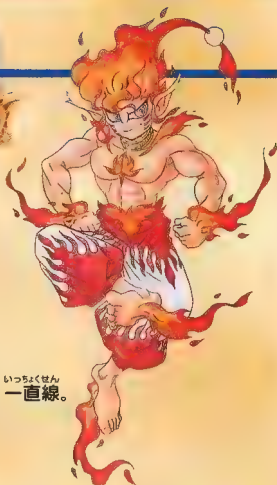
ギシル

ほのお
～炎のジン～



(ギシルのランプ)

がいけんねんれい さい
外見年齢：12歳
しんちよう
身長：138センチメートル
しゅ み あは
趣味：暴れること
す か し ひ
好き：火事、たき火
きら
嫌い：マリード
び こう
備考：ワガママで考えなし、単純、一直線。

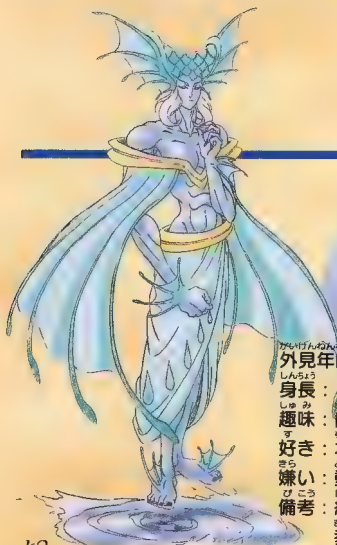


マリード

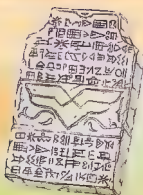
みづ
～水のジン～



(マリードの鏡)



がいけんねんれい さい
外見年齢：23歳
しんちよう
身長：190センチメートル
しゅ み さん ぼ
趣味：散歩
す すいめん はもん お しず あめ
好き：水面に波紋を起こす静かな雨
きら どうぶつ とく ねこ
嫌い：動物（特に猫）
び こう けっこう くろうしやう げんかく
備考：結構、苦勞性で厳格。ギシルの
きょういくがかり
教育係のつもりでいる。



(ゼイトウンの石板)

ゼイトウン

~風のジン~

外見年齢：16歳

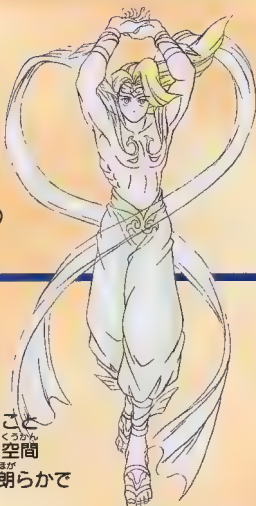
身長：171センチメートル

趣味：空を飛ぶこと

好き：高い木や塔の上で昼寝をすること

嫌い：洞窟や屋内などの閉鎖された空間

備考：細やかな気遣いをし、いつも朗らかで礼儀正しい。



ジャンビーア

~大地のジン~



(ジャンビーアの短剣)

外見年齢：26歳

身長：275センチメートル

趣味：花壇をすること、動物と遊ぶこと

好き：平和、イフリート様、マジヌーン様

嫌い：なし

備考：心やさしく、思考に偏りがなく、義を重んじる軍人タイプ。



フィツダ

ぎん げっこう
～銀、月光のジン～

よう ひ し まきもの
(フィツダの羊皮紙巻物)

がいけんねんれい

さい
外見年齢：20歳

しんちよう

身長：178センチメートル

しゅ み

趣味：読書

す

好き：一人の時間

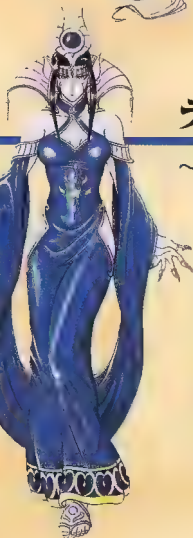
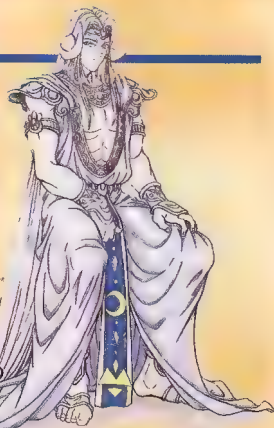
きら

嫌い：騒がしさ、大勢で群れること

び こう

備考：無愛想なほど物静か、この世の

何にも執着を持たない。淡泊。



ライラ・ライル

よる やみ
～夜、闇のジン～

こう ゆ い
(ライラの香油入れ)

がいけんねんれい

さい
外見年齢：23歳

しんちよう

身長：174センチメートル

スリー

3サイズ：上から92、60、95

しゅ み

趣味：占い、おしゃれをすること

す

好き：宝石、ドレス

きら

嫌い：人間となれ合うイフリート(?)

び こう

備考：高飛車で支配欲、権力欲が強い。

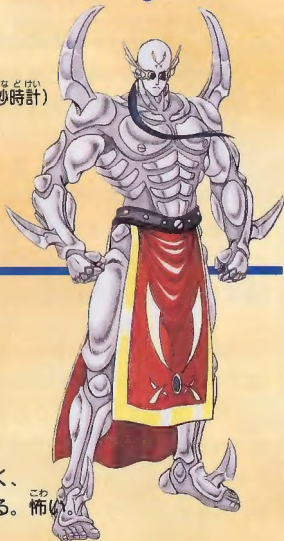
もとこいびと
イフリートの元恋人。



Arabian Nights



(バルドウの砂時計)



バルドウ

～鋼、鉈物のジン～

外見年齢：22歳

身長：200センチメートル

趣味：体の刃を研ぐこと、水浴び

好き：自分

嫌い：自分を尊敬しないヤツ

備考：威張りん坊でプライドが高く、

自分を誰よりも強いと信じる。怖い。

ミシュミシュ

～緑、樹木のジン～

外見年齢：7歳

身長：112センチ
メートル

3サイズ：ヒ・ミ・ツ

趣味：歌を歌うこと

好き：クリヤット（恋人と決めている）

嫌い：寒いこと、バルドウ

備考：明るく、素直、おませでお節介。

クリヤットのお嫁さんになりたい。



(ミシュミシュの豎琴)

ゲームプレイのアドバイス

この「アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～」を思いきり
楽しむためのポイントをおしえちゃうわ！ みんな、
がんばってこの国に真の平和をもたらしてネ ♡



●世界に散らばる「魔宝」と「魔水晶」!!

「魔宝」は精霊(ジン)が封印されている特別なアイテム。
「魔水晶」はイフリートの力が封じ込められている宝石のこと。
この世界を平和にするには、この2つの秘宝が不可欠なの！
「魔宝」と「魔水晶」は複数あるから必ずさがしだしてね！

●戦闘の新要素、「結界のカード」!!

「結界のカード」は戦闘を有利に進めるための重要なポイントなの。
カードは16枚までストックできるし、敵に勝てば1枚自動的に補
充されるの。このカードをうまく使えば、自分よりレベルの高い敵
でも倒すことができるわ。
使い方を考えて、デーヴなんかに負けないでね!!

●街の人々の情報には耳をかたむけて！

この国にはいろいろな事件で困っている人たちがたくさんいるの。
「魔宝」や「魔水晶」をさがすことも、もちろん大切だけどそんな
人たちに会ったら、やっぱり助けてあげなくっちゃ！ いいことを
していれば、きっと私たちのところにも幸運の女神様がほほえんで
くれると思うわ！

●たまには過去をふりかえってみて！「日記」コマンド!!

私たちがしてきた冒険の数々は私の「日記」にのこしてあるわ。
次にどうしようか悩む時なんかは一度「日記」をみて今までのこと
をふりかえってみるのもいいかも。
もし、空欄があったら、まだしのこした冒険があるってこと。
ぜ～んぶ うまるまでがんばりましょ!!

アラビアンナイトの唄 (シュクランのフィールド曲)

作曲：パンドラボックス

作詞：パンドラボックス

歌唱：シュ克蘭とその仲間たち

(シュ克蘭)

私の名前はシュ克蘭 シュ克蘭よ みんな覚えてね
危なくなったらゴケるの みんなごめんね
指輪にお願いを 誰もが幸せ
なれるといいな 彼に頼もう
イフリート さあ出番よ！

(イフリート)

オレ様こそ精霊王 何もできないことはない
魔水晶が欲しいな そうすりゃもう無敵「ほんとか!？」

(ハーティ)

うー なんてこんな二人と 一緒にいなきゃならねえ？
あー この大泥棒の ハーティ様が ヘイ！

さあさあ行くわよ 平和のために 自由のために
魔法のために 宝のために シュ克蘭のために

(シュ克蘭&イフリート) えっ？

(ハーティ) ポッ

使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

- パッケージ及び取り扱い説明書に使用している画面写真は、開発段階のものになっており商品と一部異なる場合がありますのでご了承ください。
- ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切、お答えできませんのでご了承ください。
- 商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤作動等を起こすような場合がございます。弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

株式会社 **タカラ**

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の質賃は禁止されています。

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区南戸4-19-16
TEL (03) 3602-3030
大阪 〒567 大阪府茨木市宮島2-2-20
TEL (0726) 38-7811

MADE IN JAPAN

※電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

⚠ 警告 (けいこく)

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

⚠ 注意 (ちゅうい)

保護者の方へ、必ずお読み下さい。

- 健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用するときは、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。
- 取り扱い説明書を必ず読んでから使用してください。
- 遊びすぎに注意して目を大切にしましょう。
- 記憶内容が変化・消失したことによる損害については、弊社は一切その責任を負いませんのでご了承ください。